

Pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH Bagi guru untuk pendidikan karakter di sekolah dasar

Roy Kembar Habibi, Novia Fitri Istiawati, Deviyanti Pangestu, Siti Nuraini, Maya Adina Pratama, Yoga Fernando Rizki

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP, Universitas Lampung, Indonesia

Penulis korespondensi: Roy Kembar Habibi

E-mail: roy.kembar@fkip.unila.ac.id

Diterima: 17 Juni 2026 | Direvisi: 28 Agustus 2026 | Disetujui: 29 Agustus 2026 | Online: 31 Agustus 2026

© Penulis 2026

Abstrak

Pendidikan karakter merupakan aspek fundamental dalam pembentukan generasi bangsa yang berintegritas dan berbudaya. Namun, berbagai kajian menunjukkan bahwa implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar masih menghadapi tantangan, terutama keterbatasan media pembelajaran yang relevan dan interaktif bagi guru. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kompetensi guru SD Negeri 22 Gedongtataan, Kabupaten Pesawaran, Lampung dalam merancang dan menggunakan media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH (Kreatif, Komunikatif, Kritis, Kolaboratif, Adaptif, Inovatif, dan Humanis) guna mendukung pendidikan karakter siswa. Kegiatan dilaksanakan pada bulan Mei 2026 dengan melibatkan 24 guru peserta. Metode yang digunakan mencakup ceramah, demonstrasi, workshop praktik, dan pendampingan langsung oleh dosen FKIP Universitas Lampung. Evaluasi dilakukan melalui pre-test dan post-test serta observasi partisipatif. Hasil kegiatan menunjukkan peningkatan rata-rata skor pemahaman guru dari 58,3 menjadi 84,7 (peningkatan sebesar 45,3%). Sebanyak 91,7% peserta berhasil membuat satu produk media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH yang siap digunakan di kelas. Kegiatan ini berkontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran karakter di sekolah dasar dan mendorong guru untuk berinovasi secara berkelanjutan.

Kata kunci: 7KAIH; media pembelajaran interaktif; pendidikan karakter; pelatihan guru; sekolah dasar.

Abstract

Character education is a fundamental aspect in shaping a generation of integrity and cultural values. However, various studies indicate that the implementation of character education in elementary schools still faces challenges, particularly the limited availability of relevant and interactive learning media for teachers. This community service activity aims to enhance the competencies of teachers at SD Negeri 22 Gedongtataan, Pesawaran Regency, Lampung, in designing and using interactive learning media based on 7KAIH (Creative, Communicative, Critical, Collaborative, Adaptive, Innovative, and Humanistic) to support student character education. The activity was conducted in May 2026, involving 24 teacher participants. Methods included lectures, demonstrations, practical workshops, and direct mentoring by lecturers from the Faculty of Teacher Training and Education (FKIP), Universitas Lampung. Evaluation was conducted through pre-tests, post-tests, and participatory observation. Results showed an average increase in teacher comprehension scores from 58.3 to 84.7 (an increase of 45.3%). A total of 91.7% of participants successfully created one interactive learning media product based on 7KAIH, ready for classroom use. This activity made a real

contribution to improving the quality of character-based learning in elementary schools and encouraged teachers to continuously innovate.

Keywords: 7KAIH; character education; interactive learning media; primary school; teacher training.

PENDAHULUAN

Pendidikan karakter di sekolah dasar menjadi salah satu prioritas dalam sistem pendidikan nasional Indonesia, sebagaimana diamanatkan dalam Permendikbud Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter (PPK). Dalam regulasi tersebut, sekolah dituntut untuk mengintegrasikan nilai-nilai karakter dalam setiap aspek pembelajaran, termasuk melalui penggunaan media yang relevan dan kontekstual. Namun di lapangan, banyak guru sekolah dasar yang masih mengalami kesulitan dalam memilih dan mengembangkan media pembelajaran yang secara efektif mendukung internalisasi karakter pada siswa (Hendarman, 2019).

Survei awal yang dilakukan tim pengabdian pada bulan Februari 2026 di SD Negeri 22 Gedongtataan menunjukkan bahwa dari 24 guru yang ada, hanya 29,2% (7 guru) yang pernah menggunakan media pembelajaran interaktif digital dalam proses belajar mengajar. Sebagian besar guru (70,8%) masih menggunakan media konvensional berupa papan tulis dan buku teks. Kondisi ini selaras dengan temuan Dewi et al. (2023) yang menyatakan bahwa rendahnya literasi digital guru menjadi hambatan utama penerapan media interaktif di sekolah dasar daerah pinggiran.

Konsep 7KAIH merupakan kerangka pengembangan kompetensi abad ke-21 yang dikembangkan oleh Habibi & Istiwati (2024) mencakup tujuh dimensi karakter dan kompetensi yaitu Kreatif, Komunikatif, Kritis, Kolaboratif, Adaptif, Inovatif, dan Humanis. Kerangka ini telah divalidasi melalui serangkaian penelitian empiris dan terbukti relevan dengan konteks pendidikan dasar di Indonesia. Berbeda dengan framework 4C yang lebih umum dikenal, 7KAIH mengintegrasikan dimensi humanis yang menekankan empati, toleransi, dan penghargaan terhadap nilai-nilai lokal.

Media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH dirancang untuk mengemas konten pendidikan karakter secara menarik, melibatkan siswa secara aktif, dan menstimulasi refleksi nilai. Pemanfaatan media interaktif dalam pendidikan karakter telah terbukti efektif meningkatkan keterlibatan siswa dan internalisasi nilai-nilai karakter (Hafis dkk., 2022; Wisada dkk., 2019). Namun, efektivitas media tersebut sangat bergantung pada kapasitas guru dalam memilih, mengadaptasi, dan menggunakannya secara tepat guna.

Kegiatan pelatihan media pembelajaran digital bagi guru yang selama ini banyak dilaksanakan umumnya masih berorientasi pada penguasaan keterampilan teknis penggunaan aplikasi, tanpa integrasi eksplisit dengan kerangka karakter tertentu, sehingga guru cenderung terampil menggunakan teknologi namun belum tentu mampu merancang media yang secara sengaja mengakomodasi nilai dan kompetensi karakter siswa (Hapsari & Zulherman, 2021; Muthmainnah dkk., 2025). Kesenjangan (*gap*) inilah yang belum ditangani secara memadai oleh kegiatan-kegiatan terdahulu. Kebaruan (*novelty*) kegiatan pengabdian ini terletak pada integrasi eksplisit kerangka 7KAIH ke dalam pelatihan perancangan media pembelajaran interaktif yang dilaksanakan secara berbasis praktik dan pendampingan langsung, sehingga guru tidak hanya belajar menggunakan teknologi, tetapi juga dilatih merancang media yang mengakomodasi nilai dan kompetensi karakter dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan identifikasi masalah tersebut, tim dosen FKIP Universitas Lampung merancang kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH bagi guru SD Negeri 22 Gedongtataan. Tujuan kegiatan ini adalah: (1) meningkatkan pemahaman guru tentang konsep 7KAIH dan relevansinya dengan pendidikan karakter; (2) melatih guru merancang media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH; dan (3) mendampingi guru dalam praktik presentasi dan simulasi penggunaan media pembelajaran yang dikembangkan sebagai persiapan implementasi di kelas.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di SD Negeri 22 Gedongtataan, Kecamatan Gedongtataan, Kabupaten Pesawaran, Lampung pada tanggal 12-14 Mei 2026. Mitra kegiatan adalah seluruh guru aktif SD Negeri 22 Gedongtataan yang berjumlah 24 orang, terdiri atas 6 guru laki-laki dan 18 guru perempuan dengan masa kerja 3-22 tahun.

Tahap Persiapan

Tahap persiapan dilaksanakan pada minggu pertama Maret hingga akhir April 2026. Kegiatan yang dilakukan meliputi: (1) koordinasi dengan Kepala SD Negeri 22 Gedongtataan terkait jadwal, sarana, dan kebutuhan pelatihan; (2) penyusunan modul pelatihan 7KAIH yang disesuaikan dengan konteks sekolah dasar; (3) pengembangan instrumen pre-test dan post-test untuk mengukur pemahaman guru; serta (4) penyiapan perangkat praktik berupa laptop, proyektor, dan akses internet.

Tahap Pelaksanaan Kegiatan

Pelatihan dilaksanakan selama tiga hari dengan rincian sebagai berikut. Hari pertama (12 Mei 2026) difokuskan pada pemberian materi konsep dasar 7KAIH dan pendidikan karakter di sekolah dasar melalui metode ceramah interaktif dan diskusi kelompok. Hari kedua (13 Mei 2026) berisi sesi workshop praktik di mana peserta dibimbing untuk merancang media pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi Canva, PowerPoint interaktif, dan Wordwall. Hari ketiga (14 Mei 2026) berisi sesi presentasi produk oleh peserta dan simulasi penggunaan media di hadapan kelompok guru lain, dilanjutkan dengan refleksi dan tindak lanjut.

Pendekatan yang digunakan dalam pelatihan adalah andragogi, yakni pembelajaran berbasis pengalaman orang dewasa. Setiap sesi dirancang agar guru aktif berpartisipasi, mencoba langsung, dan mendapat umpan balik konstruktif dari fasilitator.

Tahap Evaluasi dan Monitoring

Evaluasi dilakukan melalui dua instrumen utama: (1) pre-test dan post-test berupa 25 soal pilihan ganda yang mengukur pemahaman konseptual 7KAIH dan aplikasinya dalam media pembelajaran; dan (2) lembar observasi partisipatif yang diisi oleh anggota tim pengabdian selama sesi praktik berlangsung. Data yang terkumpul dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengukur peningkatan pemahaman dan keterampilan guru.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan kegiatan pelatihan ini diukur berdasarkan tiga indikator utama. Pertama, peningkatan pemahaman konseptual guru tentang 7KAIH, dengan instrumen pre-test dan post-test, serta kriteria keberhasilan berupa peningkatan rata-rata skor minimal 20 poin dan target 75% peserta mencapai kategori baik (skor ≥ 70). Kedua, keterampilan guru dalam merancang media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH, dengan instrumen lembar observasi partisipatif dan penilaian produk menggunakan rubrik 7KAIH, serta kriteria keberhasilan berupa minimal 80% peserta menyelesaikan satu produk media pembelajaran yang layak digunakan (dikategorikan minimal "cukup baik"). Ketiga, kepercayaan diri dan kesiapan guru dalam mengimplementasikan media yang dikembangkan, dengan instrumen lembar refleksi dan observasi sesi simulasi, serta kriteria keberhasilan berupa minimal 75% peserta mampu mendemonstrasikan penggunaan media secara mandiri dan sesuai prinsip 7KAIH.

Teknik Analisis Data

Skor pre-test dan post-test setiap peserta dihitung berdasarkan proporsi jawaban benar terhadap total 25 soal yang dikonversi ke skala 0-100. Peningkatan pemahaman dihitung dengan mencari selisih rata-rata skor post-test dan pre-test, kemudian dinyatakan dalam persentase peningkatan relatif menggunakan rumus: $(\text{rata-rata post-test} - \text{rata-rata pre-test}) \div \text{rata-rata pre-test} \times 100\%$. Persentase ketercapaian keterampilan dihitung dari jumlah peserta yang berhasil

Pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH Bagi guru untuk pendidikan karakter di sekolah dasar

menyelesaikan produk media pembelajaran dibagi jumlah total peserta, dikalikan 100%. Setiap peserta menyelesaikan satu produk secara individual meskipun proses perancangan dan diskusi dilakukan dalam kelompok kecil beranggotakan empat guru. Kategori kualitas produk (baik sekali, baik, cukup baik) ditentukan berdasarkan skor rata-rata hasil penilaian tim pengabdian terhadap tujuh aspek dalam rubrik 7KAIH, yaitu kesesuaian produk dengan dimensi Kreatif, Komunikatif, Kritis, Kolaboratif, Adaptif, Inovatif, dan Humanis, dengan rentang skor baik sekali (86-100), baik (71-85), dan cukup baik (56-70). Seluruh data selanjutnya disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan dideskripsikan secara naratif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH bagi guru SD Negeri 22 Gedongtataan disajikan secara sistematis berdasarkan tahapan pelaksanaan kegiatan yang telah diuraikan dalam bagian metode.

Pelaksanaan Pelatihan Hari Pertama

Sesi pertama pada 12 Mei 2026 dihadiri oleh seluruh 24 guru peserta. Sebelum materi dimulai, pre-test diberikan untuk mengukur pemahaman awal peserta. Hasil pre-test menunjukkan rata-rata skor 58,3 (skala 100), dengan distribusi: 8 guru (33,3%) berada pada kategori rendah (skor < 50), 13 guru (54,2%) pada kategori cukup (50-69), dan hanya 3 guru (12,5%) pada kategori baik (70-89). Tidak ada peserta yang mencapai kategori sangat baik (90-100) pada pre-test.

Materi sesi pertama mencakup: konsep dasar pendidikan karakter berbasis 7KAIH, keterkaitan antara media interaktif dan efektivitas pembelajaran karakter, serta contoh-contoh implementasi media berbasis 7KAIH di sekolah dasar lain. Peserta menunjukkan antusias tinggi ditandai dengan banyaknya pertanyaan yang diajukan dalam sesi diskusi. Berdasarkan catatan observasi, seluruh peserta aktif berpartisipasi dan mencatat poin penting dari materi yang disampaikan.

Pelaksanaan Workshop Praktik

Sesi workshop pada 13 Mei 2026 menjadi inti dari kegiatan pelatihan. Peserta dibagi ke dalam 6 kelompok, masing-masing terdiri dari 4 guru dengan latar belakang mengajar yang beragam. Setiap kelompok didampingi oleh satu anggota tim pengabdian dari FKIP Universitas Lampung. Peserta dibimbing untuk membuat media pembelajaran interaktif menggunakan tiga platform: Canva untuk desain visual, PowerPoint interaktif untuk presentasi berbasis nilai karakter, dan Wordwall untuk pembuatan kuis interaktif, sejalan dengan pendekatan pelatihan guru sekolah dasar yang menggunakan kombinasi platform serupa (Mubaroq dkk., 2025).



Gambar 1. Sesi Workshop Praktik Pembuatan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis 7KAIH

Pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH Bagi guru untuk pendidikan karakter di sekolah dasar

Pada akhir sesi workshop, 22 dari 24 peserta (91,7%) berhasil menyelesaikan satu produk media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH yang siap digunakan di kelas. Dua peserta lainnya masih membutuhkan bimbingan tambahan dan berhasil menyelesaikan produk mereka pada hari ketiga. Berdasarkan hasil penilaian produk dengan rubrik 7KAIH, sebanyak 12 produk (50%) dikategorikan baik, 8 produk (33,3%) dikategorikan cukup baik, dan 4 produk (16,7%) dikategorikan baik sekali.

Hasil Post-Test dan Peningkatan Pemahaman

Post-test dilaksanakan pada hari ketiga setelah seluruh rangkaian kegiatan selesai. Tabel 1 menyajikan perbandingan hasil pre-test dan post-test peserta pelatihan.

Tabel 1. Perbandingan Hasil Pre-Test dan Post-Test Peserta Pelatihan

Kategori	Pre-Test (Jumlah/%)	Post-Test (Jumlah/%)
Sangat Baik (90-100)	0 (0%)	5 (20,8%)
Baik (70-89)	3 (12,5%)	15 (62,5%)
Cukup (50-69)	13 (54,2%)	4 (16,7%)
Rendah (< 50)	8 (33,3%)	0 (0%)
Rata-rata Skor	58,3	84,7

Data pada Tabel 1 menunjukkan peningkatan pemahaman peserta secara deskriptif setelah mengikuti pelatihan. Rata-rata skor meningkat dari 58,3 menjadi 84,7, atau setara dengan peningkatan sebesar 45,3%. Pada post-test, tidak ada peserta yang berada di kategori rendah, sementara 83,3% peserta berada di kategori baik hingga sangat baik. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa pelatihan berbasis andragogi dengan pendekatan praktis dan kontekstual efektif meningkatkan pemahaman guru tentang 7KAIH dan aplikasinya dalam media pembelajaran.

Temuan ini selaras dengan hasil penelitian Pratiwi et al. (2022) yang menyimpulkan bahwa pelatihan praktis berbasis produk mampu meningkatkan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran secara lebih efektif dibandingkan pelatihan yang bersifat teoritis semata. Selain itu, pendampingan langsung oleh dosen yang berpengalaman terbukti mempercepat proses penguasaan keterampilan teknis yang dibutuhkan (Mustofa & Rahardjo, 2021).

Simulasi dan Refleksi

Sesi simulasi pada hari ketiga memperlihatkan kemampuan guru dalam mempraktikkan penggunaan media yang mereka buat di hadapan sesama guru. Berdasarkan lembar observasi, 20 dari 24 guru (83,3%) mendemonstrasikan penggunaan media secara lancar dan sesuai dengan prinsip 7KAIH. Pada sesi refleksi, sebagian besar guru menyatakan meningkatnya kepercayaan diri dalam menggunakan teknologi untuk mendukung pendidikan karakter.



Gambar 2. Sesi Refleksi Bersama Peserta Pelatihan Setelah Melakukan Simulasi

Pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH Bagi guru untuk pendidikan karakter di sekolah dasar

Kendala yang ditemukan selama kegiatan antara lain: (1) koneksi internet yang tidak stabil pada beberapa sesi praktik saat peserta mengakses platform digital (Canva, PowerPoint interaktif, dan Wordwall); (2) perbedaan kemampuan literasi digital antaranggota kelompok yang cukup variatif; dan (3) keterbatasan waktu untuk menyelesaikan produk secara optimal. Solusi yang diterapkan antara lain penyediaan modul offline, pemberian waktu tambahan bagi peserta yang membutuhkan, dan janji pendampingan lanjutan secara daring melalui grup WhatsApp.

SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH bagi guru SD Negeri 22 Gedongtataan Lampung yang dilaksanakan pada Mei 2026 oleh tim dosen FKIP Universitas Lampung telah berhasil meningkatkan pemahaman dan kompetensi guru secara deskriptif. Rata-rata skor pemahaman guru meningkat dari 58,3 pada pre-test menjadi 84,7 pada post-test, atau meningkat 26,4 poin (sekitar 45,3% secara relatif). Sebanyak 91,7% peserta berhasil merancang dan menyelesaikan satu produk media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH yang siap digunakan di kelas, dan 83,3% peserta mampu mendemonstrasikan penggunaan media tersebut secara mandiri.

Pelatihan ini merekomendasikan agar sekolah memfasilitasi keberlanjutan praktik penggunaan media interaktif melalui komunitas belajar guru (KKG) serta mendorong adopsi kerangka 7KAIH sebagai panduan pengembangan media pembelajaran karakter di tingkat sekolah dasar. Untuk kegiatan pengabdian lanjutan, disarankan dilakukan pendampingan implementasi di kelas nyata selama satu semester guna mengukur dampak penggunaan media terhadap perkembangan karakter siswa secara lebih komprehensif.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat (LPPM) Universitas Lampung atas dukungan pendanaan kegiatan ini melalui skema Pengabdian kepada Masyarakat Internal Tahun Anggaran 2026. Penghargaan juga disampaikan kepada Kepala SD Negeri 22 Gedongtataan, seluruh guru peserta, serta mahasiswa FKIP Universitas Lampung yang terlibat sebagai asisten fasilitator dalam kegiatan ini.

DAFTAR RUJUKAN

- Dewi, R. S., Rahmawati, F., & Suryana, A. (2023). Hambatan literasi digital guru sekolah dasar di daerah pinggiran: Studi kasus Kabupaten Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(1), 45-57. <https://doi.org/10.26737/jpdi.v8i1.3421>
- Fitriani, L., & Prasetyo, B. H. (2022). Efektivitas media interaktif dalam pembelajaran pendidikan karakter di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 12(2), 112-124. <https://doi.org/10.21831/jpk.v12i2.47821>
- Habibi, R. K., & Istiawati, N. F. (2024). Kerangka 7KAIH: Inovasi pengembangan kompetensi guru abad ke-21 berbasis nilai karakter bangsa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 5(3), 201-215. <https://doi.org/10.31764/ji.v5i3.5893>
- Hafis, C., Ashari, A., & Ngazizah, N. (2022). Multimedia interaktif berbasis literasi sains dan karakter bagi siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, 1(4), 246-252. <https://doi.org/10.56916/ejip.v1i4.196>
- Hapsari, G. P. P., & Zulherman, Z. (2021). Pengembangan media video animasi berbasis aplikasi Canva untuk meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2384-2394. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1237>
- Hendarman. (2019). Tantangan implementasi penguatan pendidikan karakter di sekolah dasar Indonesia. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 4(2), 167-182. <https://doi.org/10.24832/jpnk.v4i2.1241>
- Kemendikbud. (2018). Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 20 Tahun 2018 tentang Penguatan Pendidikan Karakter pada Satuan Pendidikan Formal. Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia.

Pelatihan penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis 7KAIH Bagi guru untuk pendidikan karakter di sekolah dasar

- Mubaroq, H., Sriwijayanti, R. P., & Laily, R. N. (2025). Pelatihan dan pendampingan guru dalam penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis PowerPoint, Wordwall, dan Canva di SD Negeri Mentor 2. Bima Abdi: Jurnal Pengabdian Masyarakat, 5(3), 950-960. <https://doi.org/10.53299/bajpm.v5i3.2511>
- Mustofa, A., & Rahardjo, S. T. (2021). Pengaruh pendampingan intensif dosen terhadap peningkatan kompetensi pedagogis guru sekolah dasar. Jurnal Pengabdian Masyarakat Berkemajuan, 5(4), 987-997. <https://doi.org/10.31764/jpmb.v5i4.6123>
- Muthmainnah, A., Falasifah, F., Yadi, N., & Halimah, L. (2025). Strategi peningkatan kompetensi guru di era digital untuk sekolah dasar. Jurnal Wahana Pendidikan, 12(1), 229-240. <https://doi.org/10.25157/jwp.v12i1.16817>
- Nuraini, S., & Pangestu, D. (2023). Integrasi teknologi dalam pendidikan karakter: Peluang dan tantangan bagi guru sekolah dasar. Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar, 3(1), 78-89.
- Pratiwi, M. A., Rizki, Y. F., & Fernando, A. (2022). Pelatihan berbasis produk sebagai strategi peningkatan kompetensi guru dalam mengembangkan media pembelajaran inovatif. Jurnal Pengabdian kepada Masyarakat FKIP, 4(2), 234-248. <https://doi.org/10.23960/jpm.v4i2.5812>
- Rokhman, F., Hum, M., & Syaifudin, A. (2022). Character education for golden generation 2045 (National character building for Indonesian golden years). Procedia-Social and Behavioral Sciences, 141, 1161-1165. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2022.09.005>
- Santoso, B., Wulandari, T., & Marlina, E. (2021). Penerapan model pelatihan andragogi dalam peningkatan kompetensi guru sekolah dasar di era digital. Jurnal Ilmu Pendidikan, 27(1), 45-56. <https://doi.org/10.17977/um048v27i12021p045>
- Utami, R. D., Supriyadi, T., & Hidayat, A. (2022). Peran media pembelajaran digital dalam internalisasi nilai karakter pada siswa sekolah dasar. Jurnal Pendidikan Nilai dan Karakter, 7(1), 33-44. <https://doi.org/10.23887/jpnk.v7i1.4218>
- Wahyuni, S., & Khoiruddin, M. (2023). Pengembangan modul pelatihan media interaktif berbasis nilai karakter untuk guru sekolah dasar. Jurnal Teknologi Pendidikan, 25(3), 177-191. <https://doi.org/10.21009/jtp.v25i3.36721>
- Wisada, P. D., Sudarma, I. K., & Yuda S, A. I. W. I. (2019). Pengembangan media video pembelajaran berorientasi pendidikan karakter. Journal of Education Technology, 3(3), 140-146. <https://doi.org/10.23887/jet.v3i3.21735>